

19 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND

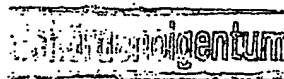


DEUTSCHES
PATENTAMT

12 Offenlegungsschrift
11 DE 3825 183 A 1

51 Int. Cl. 5:
G07F 17/34

21 Aktenzeichen: P 38 25 183.3
22 Anmeldetag: 25. 7. 88
43 Offenlegungstag: 1. 2. 90



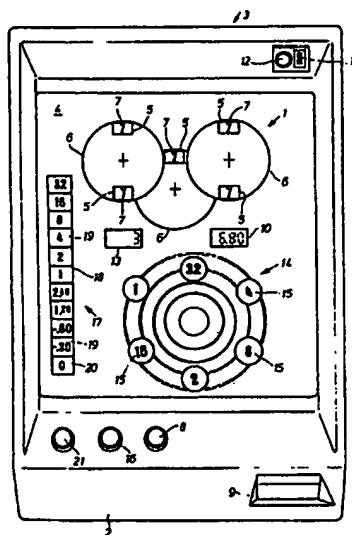
DE 3825 183 A 1

71 Anmelder:
NSM-Apparatebau GmbH & Co KG, 6530 Bingen, DE
74 Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 6530 Bingen

72 Erfinder:
Menke, Wilhelm, 6200 Wiesbaden, DE

54 Münzbetätigtes Spielgerät

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, deren Gewinnsymbole tragende Umlaufkörper nach ihrer Stillsetzung ein Spielergebnis anzeigen, wobei bestimmte Spielergebnisse jeweils eine Sonderspiele-Serie auslösen, deren Anzahl an Sonderspielen mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance eine vom Zufall abhängige unbestimmte Anzahl ist. Der Gegenstand der Erfindung zeichnet sich dadurch aus, daß der unbestimmten Anzahl an Sonderspielen in einer Sonderspiele-Serie eine bestimmte Anzahl von Sonderspiel-Garantiegewinnen zugeordnet ist, wobei die Sonderspiele-Serie mindestens so viele Sonderspiele umfaßt, wie die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne beträgt.



DE 3825 183 A 1

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, deren Gewinnsymbole tragende Umlaufkörper nach ihrer Stillsetzung ein Spielergebnis anzeigen, wobei bestimmte Spielergebnisse jeweils eine Sonderspiele-Serie auslösen, deren Anzahl an Sonderspielen mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance eine vom Zufall abhängige unbestimmte Anzahl ist.

Die mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehenen Spielgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Fenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Gewinnsymbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheiden die in Ablesefenstern angezeigten Symbolkombinationen über Gewinn oder Verlust. Selbstverständlich können anstelle der Umlaufkörper auch mit Symbolen belegte Lichtfelder zur Anwendung kommen. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne in Aussicht gestellt.

Auf bestimmte Spielergebnisse hin wird anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Gewinn eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen gewährt, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Diese Gewinnchance kommt dadurch zustande, daß jede erzielte Gewinn-Symbolkombination auf den Höchstgewinn erhöht wird. Weitere, durch unterschiedliche Farbgebung gekennzeichnete Gewinn-Symbolfelder, die nur in Sonderspielen gelten, erzielen in einer Sonderspiele-Serie ebenfalls den Höchstgewinn. Die Anzahl der gewährten Sonderspiele wird in eine Sonderspiele-Anzeige übertragen und nachfolgend wird die Sonderspiele-Anzeige entsprechend der Zahl der abgelaufenen Sonderspiele zurückgesetzt. Es wird also eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen gewonnen, in denen zufallsabhängig eine unbestimmte Anzahl von Sonderspielgewinnen gegeben wird, wobei die Anzahl der Sonderspielgewinne auch Null sein kann.

Weiterhin wurde bereits ein Verfahren zum Zuordnen von Gewinnausschüttungen bei münzbetätigten Spielgeräten in Abhängigkeit vom Anhalten von mehreren, in Bewegung setzbaren und mit Gewinnsymbolen versehenen Spielgliedern vorgeschlagen, bei dem bei Erzielung eines bestimmten Gewinnsymbols oder einer bestimmten Zuordnung mehrerer Gewinnsymbole zueinander die Gewinnausschüttung für alle nachfolgenden Spiele solange erhöht wird (Sondermodus), bis dieser Sondermodus beim Erzielen eines vorgegebenen Gewinnsymbols oder einer vorgegebenen Zuordnung mehrerer Gewinnsymbole wieder gelöscht wird. In diesem Falle wird also keine feste Anzahl von Sonderspielen gewonnen, sondern eine vom Zufall abhängige unbestimmte Anzahl an Sonderspielen, in denen zufallsabhängig eine unbestimmte Anzahl von Sonderspielgewinnen gegeben wird, wobei die Anzahl der Sonderspielgewinne auch Null sein kann. Auch hierbei ist dem Spieler beim Erreichen einer Sonderspiele-Serie vor Ablauf derselben nicht bekannt, wieviele Sonderspielgewinne er innerhalb der Serie erhält.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Spielgerät der eingangs genannten Art den Spielablauf mit größerem Spielanreiz auszugestalten, um den Unterhaltungswert für den Spieler zu erhöhen.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß der unbestimmten Anzahl an Sonderspielen in einer Sonderspiele-Serie eine bestimmte Anzahl von Sonderspiel-Garantiegewinnen zugeordnet ist, wobei die Sonderspiel-Serie mindestens soviele Sonderspiele umfaßt, wie die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne beträgt.

Durch diese Maßnahme gewinnt der Spieler also eine vom Zufall abhängige unbestimmte Anzahl an Sonderspielen, in denen eine bestimmte Anzahl von Sonderspiel-Garantiegewinnen gegeben wird, wobei die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne selbstverständlich nicht Null sein kann. Demnach erhält der Spieler vor Ablauf einer Sonderspiel-Serie die Information, wieviele Sonderspiele-Garantiegewinne er innerhalb der Serie erhält, wodurch das Spielinteresse auch über eine lange Folge von Spielen aufrechterhalten wird.

Nach einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung ist der Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer unbestimmten Sonderspiel-Serienlänge eine Anzeige zugeordnet, die nur bei einem bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbol oder bei einer bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbolkombination um einen Schritt zurückschaltet, wobei in der Null-Stellung der Anzeige die Sonderspiel-Serie beendet ist.

Um die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer Sonderspiele-Serie zu erhöhen und somit den Spielanreiz weiter zu steigern, schaltet nach einer vorteilhaften Weiterbildung des Gegenstandes der Erfindung die die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne darstellende Anzeige beim Auftreten eines anderen bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbols oder einer anderen bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbolkombination nicht um einen Schritt zurück, d.h. der Spieler erhält einen Gewinn, ohne daß von der Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne ein Gewinn subtrahiert wird.

Zur weiteren Erhöhung des Spielanreizes ist bevorzugt vorgesehen, daß die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer unbestimmten Sonderspiele-Serienlänge als Einsatz für eine Ausspielung in einer Ausspieleinrichtung, in der die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne zufallsgesteuert erhöhbar oder bis auf einen Sonderspiel-Garantiegewinn erniedrigbar ist, verwendbar ist.

Damit besondere Spannungsmomente mit entsprechendem Spielanreiz erzielt werden, ist nach einer weiteren Ausgestaltung der Erfindung die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer unbestimmten Sonderspiele-Serienlänge als Einsatz für ein Risikospiel in einer Risikospieleinrichtung, die sich so oft erneut starten läßt, bis die größtmögliche Anzahl von Sonderspiel-Garantiegewinnen erreicht oder ein Totalverlust eingetreten ist, verwendbar. Zweckmäßigerweise ist hierbei die Anzahl der in der Ausspieleinrichtung erzielten Sonderspiel-Garantiegewinne mittels einer Taste als Einsatz für ein Risikospiel in die Risikospieleinrichtung übertragbar.

Um den Unterhaltungswert für den Spieler zu erhöhen, erfolgt nach einer vorteilhaften Weiterbildung der erfindungsgemäßen Lösung die Ausspielung der erreichten Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen in der Ausspieleinrichtung, die gleichzeitig als Anzeigeeinrichtung für die erzielte Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen dient, nur beim Auftreten eines bestimmten Symbols oder einer bestimmten Symbolkombination. Zweckmäßigerweise umfaßt die Ausspieleinrichtung in kreisförmiger Anordnung sechs Anzeigefelder, die in

gemischter Reihenfolge mit jeweils doppelten Anzahlen an Sonderspiel-Garantiegewinnen belegt sind.

Bevorzugt umfaßt die Risikospieleinrichtung eine Risikotaste, ein Totalverlustanzeigefeld und eine Risikoleiter, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen belegte Anzeigefelder und im oberen Bereich mit steigenden Anzahlen an Sonderspiel-Garantiegewinnen belegte Anzeigefelder aufweist, wobei jeweils ausgehend vom niedrigsten Gewinn das darüberliegende Anzeigefeld die doppelte Gewinnhöhe sichtbar macht.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Die einzige Figur der Zeichnung veranschaulicht eine Vorderansicht eines münzbetätigten Spielgerätes.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des münzbetätigten Spielgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Frontseite 4 Ablesefenster 5 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 6 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 6 werden nach dem in Laufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels unter Zufallseinfluß zum Stillstand gebracht. In einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen kommen die Umlaufkörper 6 zum Stillstand. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 6 Symbole 7 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 5 dienen. Bei dem vorliegenden Beispiel sind zwei Symbole 7 des linken Umlaufkörpers 6, ein Symbol 7 des mittleren Umlaufkörpers 6 sowie zwei Symbole 7 des rechten Umlaufkörpers 6 sichtbar. Aus den angezeigten Symbolen 7 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf dem Gehäuse erläuterten Gewinnschlüssel aus einer Kombination der angezeigten Symbole 7 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Spielgerätes 3 befindet sich eine Multifunktionstaste 8, mit der die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole 7 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Geräteintern wird der gesamte Spielablauf des Spielgerätes 3 von einem Zufallsgenerator enthaltenden Mikroprozessor gesteuert. Im Falle eines Gewinns kann eine Gewinnaussgabe in bar, d.h. durch Münzauswurf in die Ausgabeschale 9 oder durch Aufaddieren in einer Münzspeicheranzeige 10 erfolgen, wobei das Guthaben durch Betätigung einer neben dem Münzeinwurf Schlitz 11 einer nicht näher dargestellten Münzeinheit liegenden Rückgabetaaste 12 in die Ausgabeschale 9 abrufbar ist.

Ein positives Spielergebnis kann darin bestehen, daß eine bestimmte Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen innerhalb einer vom Zufall abhängigen unbestimmten Anzahl von Sonderspielen gewährt wird. Diese Anzahl ist in einer den Sonderspiel-Garantiegewinnen zugeordneten Anzeige 13 dargestellt. Die dort angezeigte Zahl von Sonderspiel-Garantiegewinnen wird dem Spieler beim Ablauf einer Sonderspiele-Serie gegeben. Erreicht werden die Sonderspiele, wenn eine vorbestimmte bzw. eine von mehreren vorbestimmten Symbolkombinationen als Spielergebnis erzielt wird. Selbstverständlich umfaßt die Sonderspiele-Serie mindestens so viele Sonderspiele, wie die Anzahl der Sonderspiele-Garantiegewinne beträgt. Bei den Sonderspiel-Garantiegewinnen wird die Gewinnausschüttung in üblicher Weise auf den zehnfachen Spieleinsatz erhöht. Solange die Anzeige 13 der Sonderspiel-Garantiegewinne von

Null abweicht, werden Sonderspiele gegeben. Nur bei einem bestimmten. einen Garantiegewinn auslösenden Symbol oder bei einer bestimmten, einen Garantiegewinn auslösenden Symbolkombination wird die Anzeige 13 um eins zurückgesetzt. Der Spieler weiß also nicht, wieviele Sonderspiele er erhält, sondern nur wieviele Garantiegewinne er in dieser Sonderspiele-Serie bekommt, was den Spielablauf äußerst interessant gestaltet.

Zur Erhöhung der Anzahl der gegebenen Sonderspiel-Garantiegewinne wird die Anzeige 13 beim Einlaufen eines anderen farblich gekennzeichneten, einen Garantiegewinn auslösenden Symbols oder einer anderen farblich gekennzeichneten, einen Garantiegewinn auslösenden Symbolkombination nicht um eins zurückgesetzt, wodurch sich demnach die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne erhöht. Diese Möglichkeit der Steigerung der Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne liefert ein starkes Spannungsmoment.

Ein besonderer Gewinnanreiz entsteht durch die Möglichkeit, mit Hilfe einer Ausspieleinrichtung 14 die Anzahl der in der Symbol-Spieleinrichtung erzielten Sonderspiel-Garantiegewinne zufallsgesteuert zu erhöhen oder bis auf einen Sonderspiel-Garantiegewinn zu erniedrigen. Hierzu weist die Ausspieleinrichtung 14 sechs kreisförmig angeordnete, aufleuchtbare Anzeigefelder 15 auf, die mit jeweils einer doppelten Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen in unterschiedlicher Reihenfolge belegt sind. Die Ausspielung, bei der die Anzeigefelder 15 zufallsgesteuert aufleuchten und ein Anzeigefeld 15 schließlich erleuchtet bleibt, das die erreichte Anzahl an Sonderspiele-Garantiegewinnen anzeigt, ist an eine bestimmte Symbolkombination gebunden, wodurch der Spieler versuchen kann, die Sonderspiel-Garantiegewinne möglichst weit zu erhöhen.

Die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 oder in der Ausspieleinrichtung 14 erzielten Sonderspiel-Garantiegewinne können mittels einer Taste 16 als Einsatz für ein Risikospiel in eine Risiko-Spieleinrichtung 17 übertragen werden. Die Risiko-Spieleinrichtung 17 besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 18 zusammengefaßte, beleuchtbare Anzeigefelder 19, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspiel-Garantiegewinne der Ausspieleinrichtung 14 belegt sind. Der in der Risikoleiter 18 angezeigte Gewinn kann riskiert werden. Dies geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigefeld 19 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigement 19 im Wechsel mit dem unterhalb der Risikoleiter 18 angebrachten Totalverlustanzeigefeld 20 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 21 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder verloren. Dieser Vorgang kann bis zur Erzielung des Höchstgewinnes an Sonderspiel-Garantiegewinnen fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Garantiegewinne werden in der Anzeige 13 und die Geldgewinne in der Münzspeicheranzeige 10 aufaddiert. Dies bietet eine interessante Möglichkeit, die innerhalb einer unbestimmten Sonderspiele-Serienlänge gewährte bestimmte Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen zu erhöhen.

Die Erfindung ist nicht auf das dargestellte und beschriebene Ausführungsbeispiel beschränkt. Sie umfaßt auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, deren Gewinnsymbole tragende Umlaufkörper nach ihrer Stillsetzung ein Spielergebnis anzeigen, wobei bestimmte Spielergebnisse jeweils eine Sonderspiele-Serie auslösen, deren Anzahl an Sonderspielen mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance eine vom Zufall abhängige unbestimmte Anzahl ist, dadurch gekennzeichnet, daß der unbestimmten Anzahl an Sonderspielen in einer Sonderspiele-Serie eine bestimmte Anzahl von Sonderspiel-Garantiegewinnen zugeordnet ist, wobei die Sonderspiele-Serie mindestens so viele Sonderspiele umfaßt, wie die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne beträgt.
2. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer unbestimmten Sonderspiele-Serienlänge eine Anzeige (13) zugeordnet ist, die nur bei einem bestimmten einen Gewinn auslösenden Symbol oder bei einer bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbolkombination um einen Schritt zurückschaltet, wobei in der Null-Stellung der Anzeige (13) die Sonderspiele-Serie beendet ist.
3. Münzbetätigtes Spielgerät nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne darstellende Anzeige (13) beim Auftreten eines anderen, bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbols oder einer anderen bestimmten, einen Gewinn auslösenden Symbolkombination nicht um einen Schritt zurückschaltet.
4. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorhergehenden Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer unbestimmten Sonderspiele-Serienlänge als Einsatz für eine Ausspielung in einer Ausspieleinrichtung (14), in der die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne zufallsgesteuert erhöhbar oder bis auf einen Sonderspiel-Garantiegewinn erniedrigbar ist, verwendbar ist.
5. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorhergehenden Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzahl der Sonderspiel-Garantiegewinne innerhalb einer unbestimmten Sonderspiele-Serienlänge als Einsatz für ein Risikospiel in einer Risikospieleinrichtung (17), die sich so oft erneut starten läßt, bis die größtmögliche Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen erreicht oder ein Totalverlust eingetreten ist, verwendbar ist.
6. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorhergehenden Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzahl der in der Ausspieleinrichtung (14) erzielten Sonderspiel-Garantiegewinne mittels einer Taste (16) als Einsatz für ein Risikospiel in die Risikospieleinrichtung (17) übertragbar ist.
7. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausspielung der erreichten Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen in der Ausspieleinrichtung (14), die gleichzeitig als Anzeigeeinrichtung für die erzielte Anzahl an Sonderspiel-Garantiegewinnen dient, nur beim Auftreten eines be-

stimmten Symbols oder einer bestimmten Symbolkombination erfolgt.

8. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeeinrichtung (14) in kreisförmiger Anordnung sechs Anzeigefelder (15) umfaßt, die in gemischter Reihenfolge mit jeweils doppelten Anzahlen an Sonderspiel-Garantiegewinnen belegt sind.

9. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß die Risikospieleinrichtung (17) eine Risikotaste (21), ein Totalverlustanzeigefeld (20) und eine Risikoleiter (18) umfaßt, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen belegte Anzeigefelder (19) und im oberen Bereich mit steigenden Anzahlen an Sonderspiel-Garantiegewinnen belegte Anzeigefelder (19) aufweist, wobei jeweils ausgehend vom niedrigsten Gewinn das darüberstehende Anzeigefeld (19) die doppelte Gewinnhöhe sichtbar macht.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

- Leerseite -

